

NO CD: FINAL FANTASY • DRAGON BALL RPG • CAVALEIROS DO ZODÍACO

TOP
GAMES
»»» **ESPECIAL**

RPG MAKER XP

A NOVA GERAÇÃO EM PORTUGUÊS

**VERSÃO COMPLETA DO MAIS
PODEROSO SOFTWARE PARA
CRIAR ROLE PLAYING GAMES**

» PROGRAMA NO CD + TUTORIAL COMPLETO

INCLUINDO: personagens | cenários | músicas
novas armas, magias e armaduras

70

**games
epicos**

dragões | suspense | magias
mitologia | guerras e outros

Veja mais no verso



ATI RADEON™

Desempenho de tirar o fôlego



X800 XL

A placa de slot único mais poderosa do mundo.



9800 PRO

Performance de ponta para quem joga sério.



9600 PRO

Desempenho e qualidade extrema.



9550

O jeito mais fácil de rodar games baseados em Direct X 9.0.



9250

O upgrade ideal para computadores com vídeo onboard.



MarketingCell

Quem joga sabe que performance é tudo. A ATI também sabe disso e oferece as melhores placas de vídeo baseadas na plataforma gráfica mais poderosa do mundo.

Quem tem uma Radeon não precisa se preocupar com FPS e nem resolução, só com o jogo.

Conheça toda a linha de soluções ATI em: ATI.com/PT

START_

TOP GAMES ESPECIAL

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Editor-executivo: Jocelyn Auricchio
Editor de arte: Daniel Brito

REDAÇÃO

Editor: Ronaldo Carlini Testa
Reportagem: Allan André, Fernando Wiek, Henrique de Breia e Szolnoky e Ricardo Farah Pereira
Arte: Adriana Dantas Mastelli (chefe), Paula Colella Ragucci (designer), Stephanie G. Lawrence Ramos (designer), Viviane Lopes Faria (designer)
Revisão e checagem: Milena Castro

MULTIMÍDIA

Alexandre Diniz (coordenador), Marcio Dias (seleção de conteúdo) e Arthur Vanzelli (seleção de conteúdo)

PUBLICIDADE

Cassettari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR – SUPORTE

Horário de atendimento: das 9 às 21h.
e-mail: atendimento@digerati.com.br,
suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornalistas: tel.: (11) 3217-2606
Canais de vendas: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: vendas@digerati.com.br, fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP
CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2617
Publicidade: tel.: (11) 3217-2627
e-mail: publicidade@digerati.com.br
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia,
tel.: +1-407-903-50000, ramal 222 e-mail:
info@multimediausa.com
Marketing: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: tel.: (11) 3217-2719
e-mail: circulacao@digerati.com.br



**DIGERATI
GAMES**

TOP GAMES ESPECIAL (ISSN 1676-3106)
é uma publicação bimestral da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando
Chinaglia Distribuidora S.A. Tel.: (21) 3879-7766.
Impressão: Oceano Indústria Gráfica Ltda.

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO



Presidente: Alessandro Gerardi

Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luís Afonso
G. Neira, Alessio Fon Melozo, William Nakamura
e Jocelyn Auricchio

ANER
www.aner.org.br

Novos mundos



O sonho de todos os aficionados por RPG de todos os tipos é criar seu próprio jogo, com regras, história, desafios, cenários e quebra-cabeças próprios. O RPG Maker possibilita tudo isso de forma simplificada. Não é preciso saber como utilizar as linguagens de programação e estudar muitas horas por dia para desenvolver um jogo bem estruturado, com a história e os acontecimentos que desejar.

Não pense que só porque a ferramenta é fácil de usar o resultado deixará a desejar. O produto lembra muito os famosos RPGs lançados para o Super Nintendo, como os clássicos Breath of Fire, Secret of Mana e Final Fantasy.

O CD-ROM deste mês está bastante caprichado e traz 70 jogos desenvolvidos por fãs e feitos com a versão atualizadas dos aplicativos RPG Maker 2002 e 2003.

Para utilizar todo o potencial do RPG Maker XP, basta seguir o tutorial da revista. É mais fácil do que parece criar um game do jeito que você quiser.

Bom divertimento!

Ronaldo Carlini Testa

Editor
ronaldo@digerati.com.br

SELECT_



RPG MAKER XP

Todas as dicas e passos para você
criar um RPG de primeira

>04



GUIA DO CD

Os melhores jogos feitos com RPG
Maker 2002 e 2003

>16

RPG MAKER 2003

RPG

POR RONALDO TESTA

Maker

PRODUZA SEUS
PRÓPRIOS RPGs

XP





>> Este personagem precisa de um bom tratamento dentário. Ser monstro de RPG não é nada fácil!



O RPG Maker XP é um programa desenvolvido pela Enterbrain, uma empresa que trabalhou junto com a ASCII e já desenvolveu alguns softwares que nos permitem criar e desenvolver nossos próprios RPGs.

Não é preciso ser profissional do ramo de criação para se dar bem com o RPG Maker. O aplicativo é completo, além de ter sido desenvolvido para nós, amadores, que sempre sonhamos em criar um jogo. É possível criar algo bem parecido com os RPGs do glorioso Super Nintendo, como Chrono Trigger, Secret of Mana e Final Fantasy.

Instalação

O primeiro passo é instalar o RPG Maker XP em seu computador. No CD-ROM brinde desta edição, você encontrará tudo o que precisa. Instale a versão XP e, em seguida, as atualizações RTPmu 2002 e 2003. Depois de instalar esses aplicativos podemos começar a criar um jogo no RPG Maker XP.

O início da jornada

É fundamental ter em mente – ou até mesmo no papel – uma boa história, com personagens principais, acontecimentos do passado e do futuro, amigos e inimigos e possíveis reviravoltas na trama. Acredite, seguir um roteiro ajuda bastante e torna o jogo muito mais divertido.

Modos de edição

O RPG Maker XP possui quatro modos diferentes de edição. São eles: Lower Layer, Middle Layer, Upper Layer e Event Layer. Nós trabalharemos com os quatro quase que simultaneamente.

LOWER LAYER

O modo Lower Layer pode ser ativado através da tecla F5. Nesse modo são selecionamos os tiles que darão forma ao piso do cenário.

MIDDLE LAYER

No modo Middle Layer determinaremos os objetos que irão interagir com o personagem. Podemos colocar um baú na frente dele para impedir sua passagem, uma árvore, um poço e outras coisas do tipo. Para ativar esse modo, basta apertar a tecla F6.

UPPER LAYER

É nesta camada que colocaremos os objetos finais que irão se sobrepôr ao preexistentes no cenário. Aperte a tecla F7 para acessá-lo.

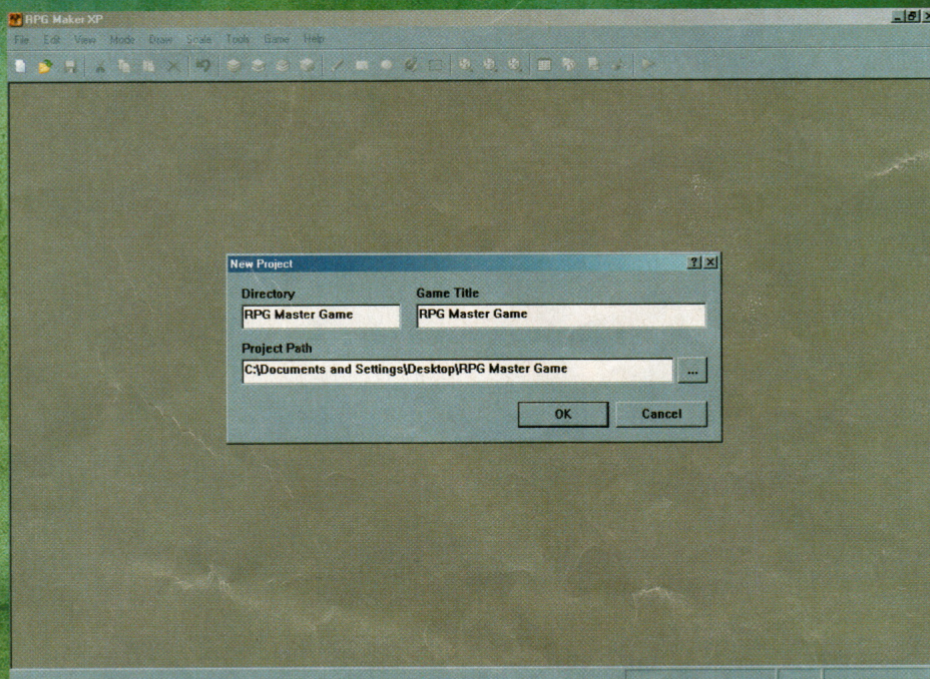
EVENT LAYER

Este modo é ativado através da tecla F8. Ele é um dos modos mais importantes, já que é agora que definiremos as ações dos personagens e também a interatividade de cada um com objetos e elementos do cenário.

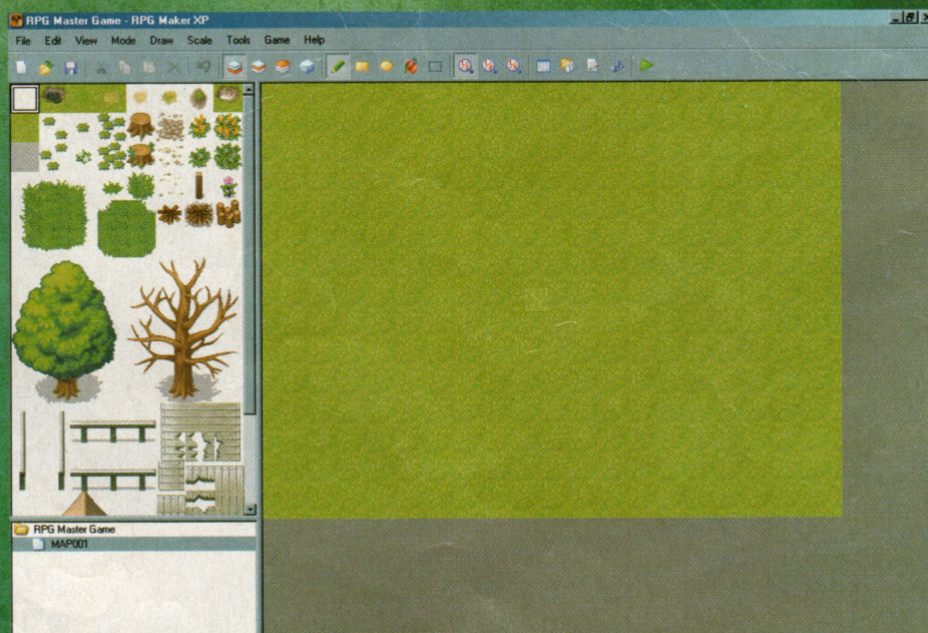


Criando o primeiro mapa

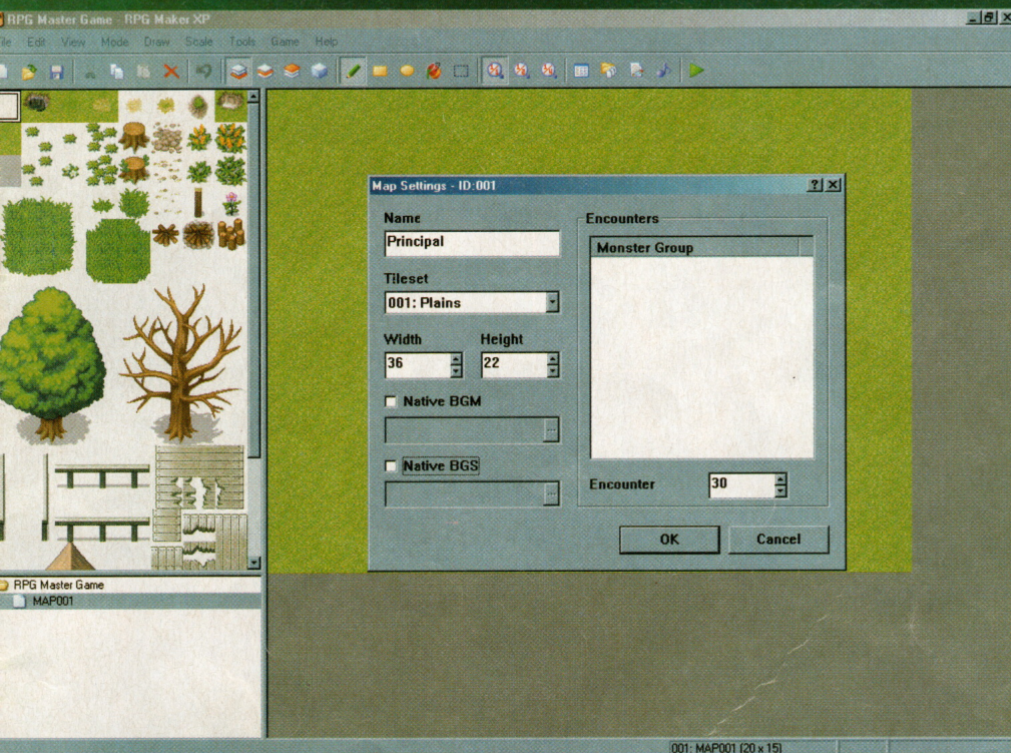
Depois de instalar o RPG Maker XP, disponível no CD-ROM grátis que acompanha esta edição, clique duas vezes no ícone que foi criado na sua área de trabalho. Na janela principal do programa, clique na guia File e depois em New Project para ver a tela a seguir.



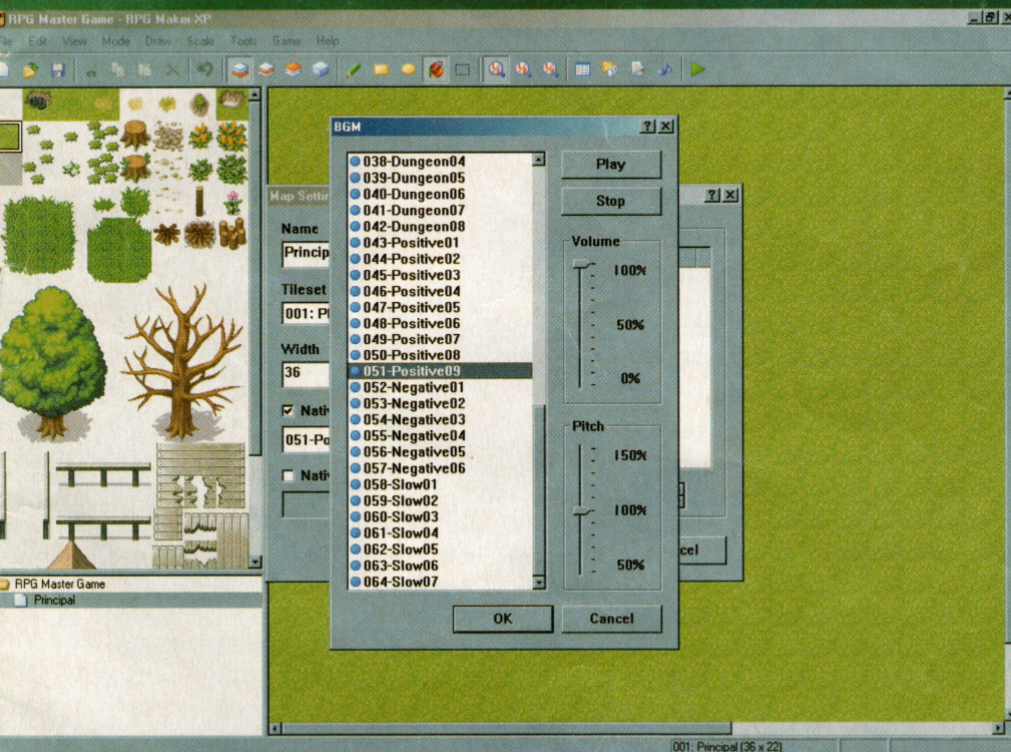
Diferentemente da versão 2003 do RPG Maker, não precisaremos criar um mapa principal para depois fazermos mapas secundários. A tela principal do programa será preenchida com um fundo verde. Esse será o primeiro mapa do jogo. Repare que, no canto inferior esquerdo da tela, estão os nomes de todos os mapas disponíveis até o momento. No caso, MAP001.



Clique com o botão direito do mouse em cima do MAP001 e selecione a opção Map Properties. Na opção Name, coloque o nome do mapa; neste caso, será Principal. Na opção Tileset, é possível escolher os tipos de cenários e itens serão usados na montagem do mapa. Selecione a primeira opção, Plains. As opções Width e Height definem o tamanho do terreno. No começo, não faça um muito grande, pois ficará difícil de preenchê-lo. O tamanho 36 x 22 é ideal.



Marque a opção Native BGM na tela que surgirá e escolha uma das melodias. Ela será a música tema do mapa. Se você desejar aplicar efeitos de som no cenário, como vento, chuva, fogo ou terremoto, marque também a opção Native BGS. Nós selecionamos apenas a primeira opção com a canção 051-Positive09. Na mesma tela, há mais duas opções, Volume e Pitch, que servem para que você defina o volume do som e o distorça se preferir.



O roteiro do seu RPG

POR HENRIQUE DE BREIA E SZOLNOKY



Não basta aprender só a mexer no programa RPG Maker. Para se fazer um bom RPG é preciso, acima de tudo, um bom roteiro. Ninguém gosta daquele jogo vazio, sem emoção alguma, com personagens sem graça e situações monótonas. Por isso, criamos um guia para ajudá-lo a escrever o roteiro do seu jogo. Nos boxes a seguir, você saberá como estruturar seu enredo e montar uma história interessante, para manter o jogador preso até o final.

A estrutura inicial

A estrutura da história de um filme é assim: existem os personagens. Alguma coisa ruim acontece. Os personagens precisam resolver essa situação ruim, mas muitas dificuldades são colocadas no caminho. O ponto mais emocionante da história, o clímax, é o confronto final dos personagens com o problema que estão enfrentando e o final da história é um resultado desse confronto, seja ele bom ou ruim.

Nos jogos não é diferente, mas em um RPG, existem mais personagens e mais problemas. Ou seja, é uma história maior, mais complexa.

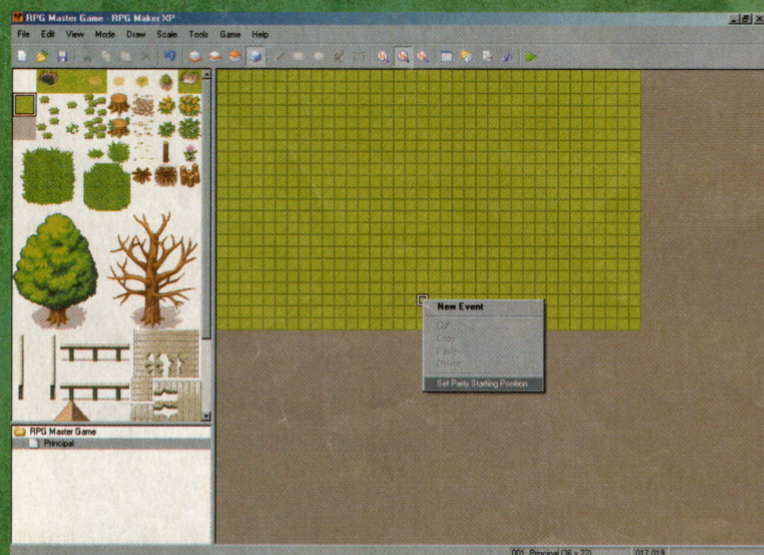
Na opção Encounters, você define se quer lutas aleatórias ou não no mapa. Vamos selecionar dois inimigos para que o jogo não fique sem graça. Clique com o botão direito do mouse na área branca abaixo da palavra Encounters e escolha Edit. Na nova tela, selecione a opção 001, Ghosts*2. Na opção Encounter, escolha um número baixo. É uma espécie de porcentagem que ajusta a quantidade de vezes que os monstros aparecerão para lutar. Essas duas opções trabalham juntas e indicam que, de tempos em tempos, dois fantasmas o desafiarão para lutar.



Preencha toda a área do mapa com a grama, clique na opção Flood Fill (baldinho), na área dos tilesets escolha o tipo de grama e preencha toda a área restante. Para ver como está ficando o game, clique opção Play – a seta verde na guia principal – ou aperte F12, salve o jogo e veja como está ficando a obra.

Antes de decorarmos todo o mapa Principal, vamos definir o ponto de partida do personagem principal. As teclas F5, F6, F7 e F8 são teclas de atalho para cada uma das camadas do jogo, que são Lower Layer, Middle Layer, Upper Layer e Event Layer, respectivamente.

Aperte F8 e repare que já existe um ponto marcado no mapa. Clique nele e apague-o. Clique com o mouse no local em que o seu personagem começará sua jornada e escolha a opção Set Party Starting Position.

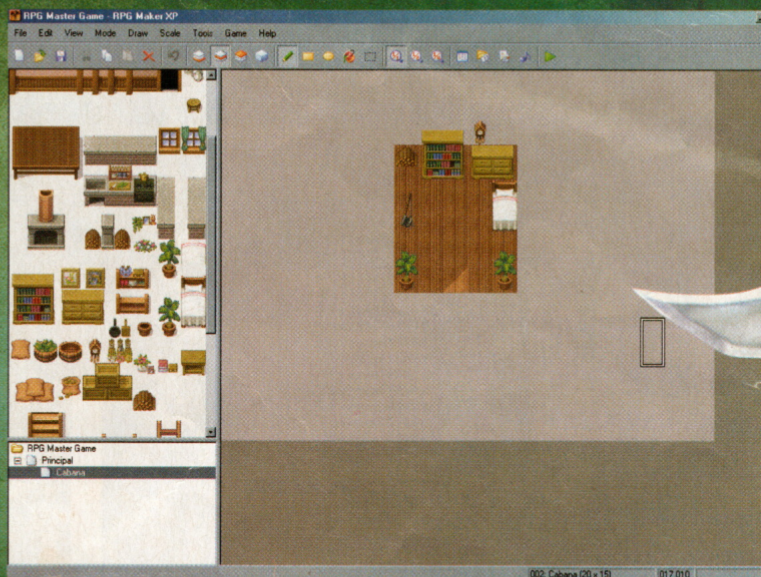


Coloque o tipo de solo que desejar na opção Lower Layer. Mude para Middle Layer e incremente a tela com árvores, tocos, flores, cabanas, pedras e outros objetos. No Upper Layer devem ser colocados objetos que se sobreponham a outros preexistentes no cenário, como a árvore e as flores da figura seguinte.

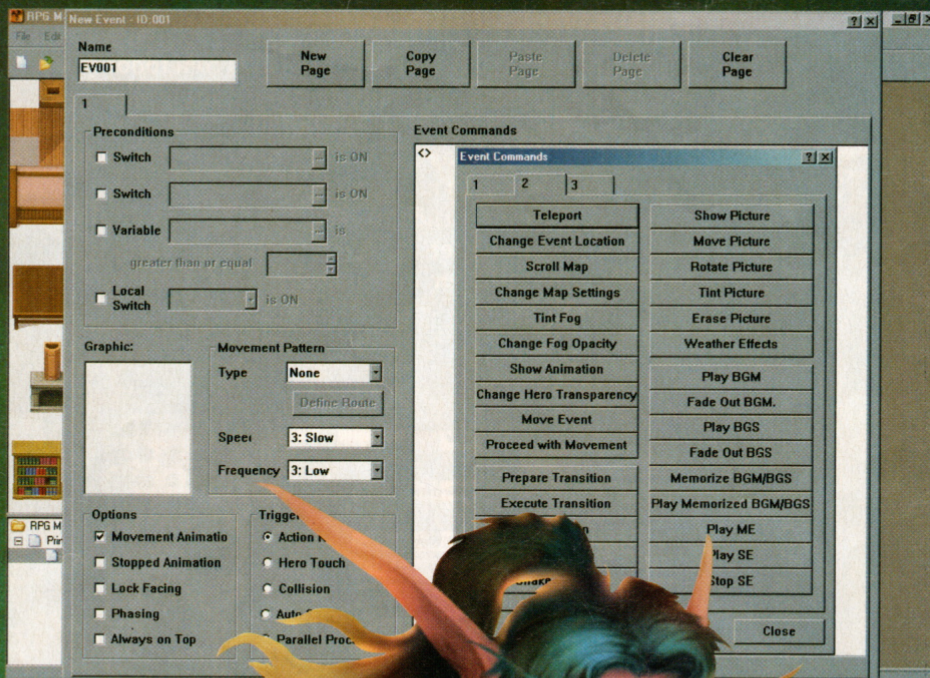


Criando o primeiro evento

Depois de criar o mapa Principal com objetos e com a cabana, crie um outro mapa que servirá como interior da casa. Monte o menor mapa que conseguir e capriche na decoração.



Depois de criar o ambiente interno da cabana, é necessário fazer com que nosso personagem tenha acesso a esses novos lugares. Volte ao mapa principal. Mude para o modo de edição de eventos (F8), clique na porta da cabana com o botão direito do mouse e selecione New Event. Na nova tela, definiremos que o personagem deve passar para o lado de dentro do cabana assim que tocar no ponto escolhido. Na janela branca (do lado direito da tela), clique duas vezes com o botão esquerdo do mouse para ver a lista de comandos.



O personagem principal

A primeira coisa a fazer é pensar no seu protagonista, o personagem principal da história. Escolha um sexo, uma idade e pense qual seria o passado desse personagem. O que aconteceu com ele na infância, na adolescência, pense em tudo o que ocorreu em sua vida até o momento em que a sua história se inicia. Assim, dá para pensar nas características dele. Se foi maltratado na infância, por exemplo, pode ser um personagem amargo ou furioso. Se nasceu em um reinado, pode ser mimado ou então revoltado com o excesso de cuidado. É importante conhecer o passado do seu personagem para saber como ele é e qual a situação dele no começo da sua saga.

O universo

Depois de ter pensado no seu protagonista, é hora de pensar em como é o mundo em que ele está. É um mundo árido, como um deserto? É uma floresta? Um castelo? Quem são as pessoas que o cercam? São amigos? Ladrões? Colegas de trabalho?

Essas perguntas estão ligadas ao passado que você criou. Por exemplo: se seu herói perdeu os pais quando era pequeno, em sua história, ele pode estar morando com os tios ou estar preso em um lar adotivo. Se nasceu príncipe, pode morar em um castelo elegante. Depois de ter pensado no passado dele, é fácil

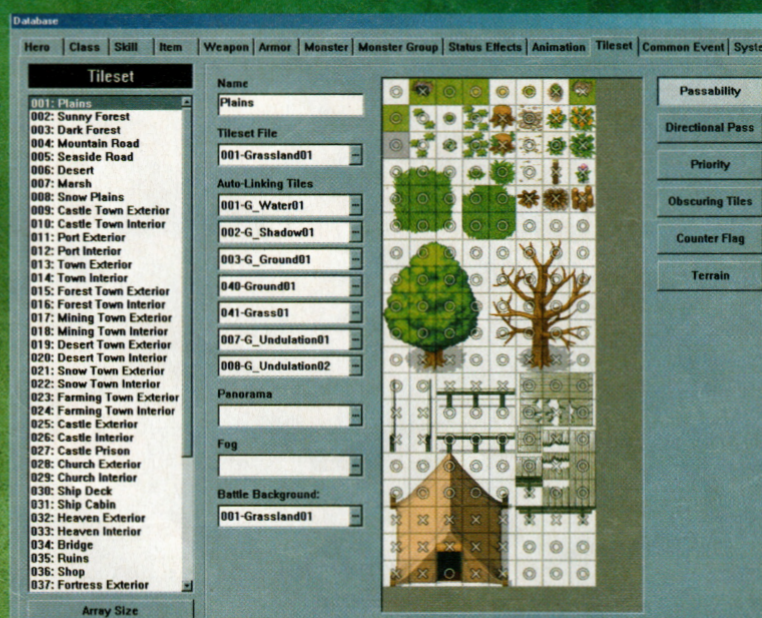
Clique na aba 2 e, em seguida, na opção Teleport. Uma nova tela surgirá. Marque a opção Specific Location, clique no botão com três pontinhos, selecione o local para onde você quer mandar o personagem e clique em OK. Não clique em aplicar nem saia da tela ainda. Na opção Trigger, selecione Hero Touch. Assim, toda vez que o personagem passar por ali, o evento será iniciado.



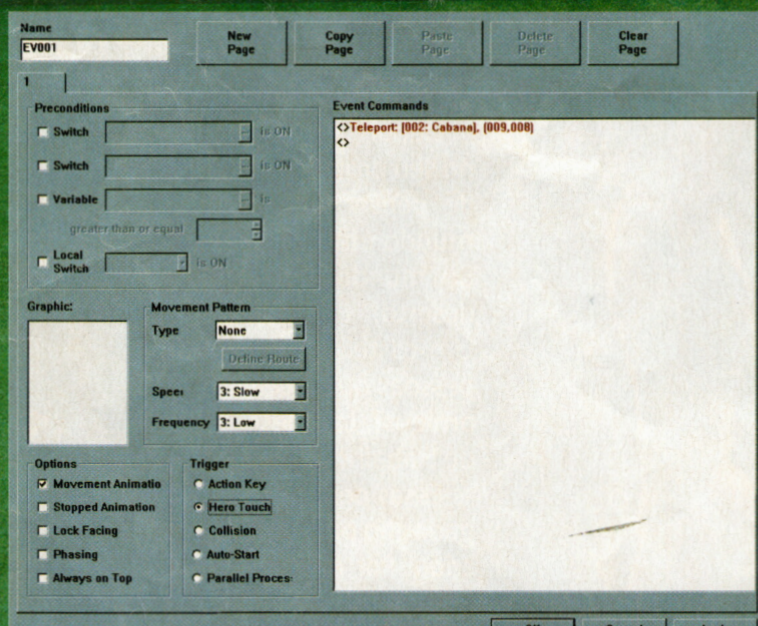
Editando os Chipsets

Depois de construir e encher os mapas com todos os objetos e estruturas, é hora de deixar as coisas mais reais. Até agora, o personagem atravessa todos os itens do cenário: cercas, plantas e todo o resto. Vamos definir onde o personagem pode (ou não) passar.

No RPG Maker XP, clique em Tools e depois em Database. Selecione a guia Tileset. Você verá todos os Tilesets existentes. Ao clicar em qualquer um deles, a seguinte tela surgirá:



Clique no Tileset que deseja modificar e no botão Passability no canto superior direito da tela. O Tileset será marcado com os símbolos bola e X. Para impedir a passagem do personagem, clique com o mouse até aparecer o X no tile desejado. Marque os tiles com o círculo para liberar a passagem do personagem. Pronto. Faça um teste apertando F12 para ver se o personagem está invadindo alguma área indesejada.



Criando personagens secundários

Eles existem aos milhares nos RPGs, são moradores dos vilarejos, castelos, torres e, na maioria das vezes, carregam itens e informações importantes. Nesse ponto, é importante ter uma ideia formada da história para colocar os personagens em locais estratégicos do game. No mapa principal, raramente existem personagens secundários.

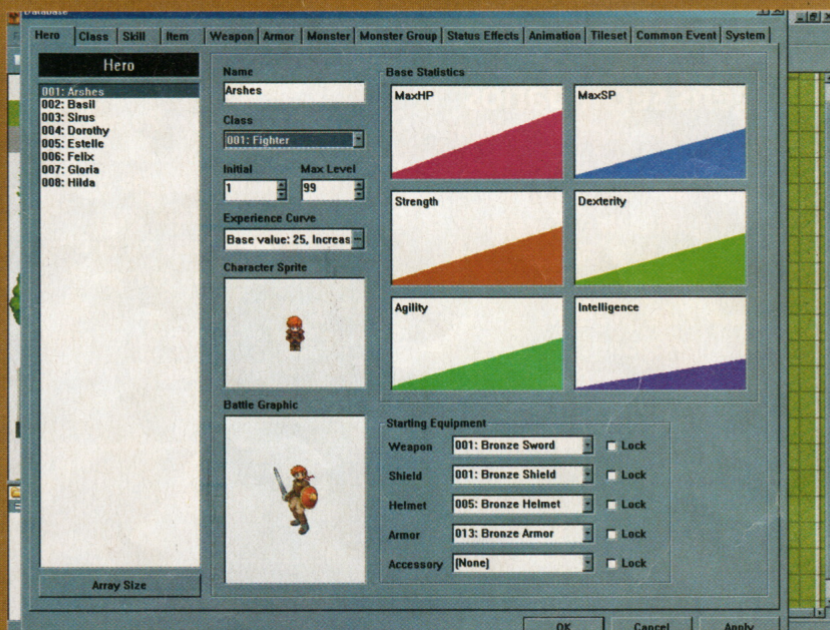
Vamos colocar uma pombinha andando de um lado para o outro só para dar animação ao mapa Principal. Aperte [F8] para acessar o modo Event Layer, clique com o botão direito do mouse e selecione a opção New Event. Na opção Graphic, clique duas vezes com o



Definindo o herói

Vamos esquecer um pouco essa história de construir, construir e construir. Já temos um projeto encaminhado, mas ainda não definimos como será(o)s o(s) personagem(s) principal(is). Na maioria dos RPGs, eles adquirem novas habilidades e ficam mais fortes com o passar do tempo.

Na tela do RPG Maker XP, aperte a tecla [F9] e clique na guia Hero. Cada personagem possui uma curva de habilidade que determina suas características de soldado, ninja, samurai etc. Há opções predefinidas. Você pode escolher o nome do herói, sua classe, sua curva de aprendizado e com quais equipamentos ele irá começar.



Definiremos agora a classe dos personagens. As opções são boas. Você pode escolher entre guerreiro, mago, clérigo, lutador e herói, entre outros. Selecione uma das opções para o herói principal e para os personagens que você pretende usar durante o jogo. Mas lembre-se, nós usaremos apenas três. Modifique o nome dos personagens e escolha suas classes e armas. Selecione seu equipamento inicial. Não entraremos em mais detalhes por enquanto.

definir como ele está hoje e, a partir daí, definir como é o mundo que o cerca, seja na era medieval ou no futuro mais distante.

O problema

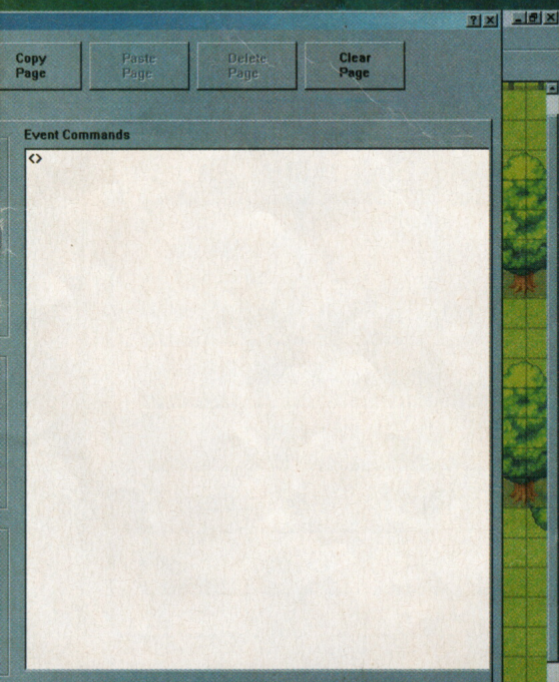
Quando o mundo do personagem estiver pronto, você precisa decidir o que vai acontecer de errado. Qual vai ser o problema que vai atormentar o seu herói? Um artefato muito perigoso, que pode colocar o mundo em risco? Uma pessoa que foi seqüestrada? Um tesouro perdido, que precisa ser encontrado?

Não importa o que você escolha para desafiá-lo, desde que o mundo dele esteja mudado de um jeito que o incomoda e o faz correr atrás da solução. Quanto mais complicado o problema; mais emocionante a história.

Os amigos e inimigos

Depois que o problema for definido, você pode pensar em quem vai ajudar seu personagem e quem vai atrapalhá-lo. Quem será amigo dele? Por que eles irão ajudá-lo? Como irão ajudá-lo? E os inimigos? Por que querem o mal dele? Como vão atrapalhá-lo?

Para se fazer um RPG bom mesmo, é legal pensar nos aliados e nos inimigos do seu personagem do mesmo jeito que você pensou no próprio protagonista. Ou seja, bolar um passado que explica por que esses personagens são desse jeito hoje em dia. Assim, o relacionamento entre eles fica mais complexo e o RPG, mais interessante.



botão direito do mouse.

Selecione o tile 151-Animal01 e decida a direção e a animação do cachorrinho (em Movement Pattern) e clique em OK. Logo depois, selecione o tipo de movimento do animal e a velocidade com que ele irá se mover. Faça um teste para ver como ficou.

Vamos inserir os personagens secundários humanos, aqueles que farão parte (ou não) da trama.

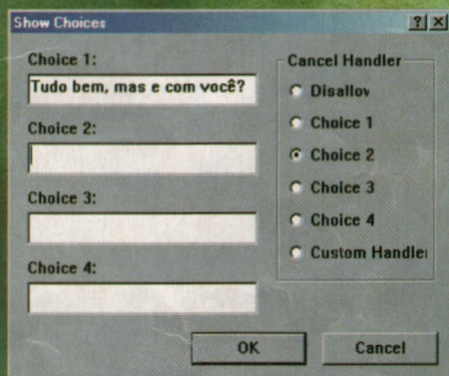
Selecione o mapa da cabana e aperte [F8] para acessar o modo Event Layer. Clique com o botão direito do mouse e selecione a opção New Event. Na opção Graphic, clique duas vezes com o botão direito do mouse e selecione o tile com o personagem que mais se encaixa com o que você procura. Nós selecionamos o tile 013-Warrior01.

Decida se ele ficará parado ou em movimento. Na opção Trigger, escolha a opção Action Key, assim, ele só falará com você quando você utilizar o botão de ação.

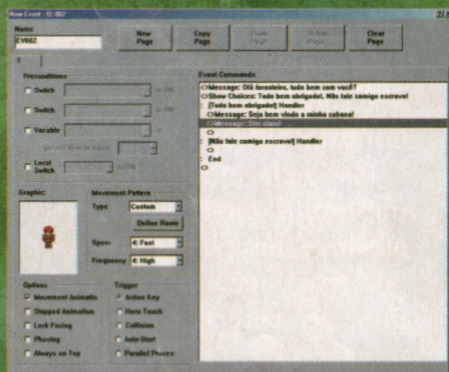
O diálogo

A conversa entre os personagens é muito importante e comum nos jogos de RPG. Geralmente o herói gasta um bom tempo conversando antes de encontrar o que procurava. No RPG Maker XP, os diálogos geralmente contam com duas respostas independentes, que dão continuidade à conversa.

Clique com o botão direito do mouse no personagem secundário e escolha Edit Event. Na guia 1, Message. Escreva o início da conversa, que pode ser algo como: "Olá forasteiro, tudo bem com você?" Clique em OK. Para responder, clique duas vezes na janela Event Commands e, na guia 1, selecione Show Choices. A seguinte janela aparecerá:



Marque a opção Choice 2 (no lado direito) e pense em duas respostas para o herói. Podem ser: "Tudo bem, obrigado" e "Não fale comigo, escravo!". Teremos a opção de continuar os dois diálogos. Se você responder que tudo bem, o personagem poderá responder "Seja bem-vindo à minha pousada!". Esse texto deve ser inserido abaixo da resposta, em Events Commands. Veja a foto a seguir. O diálogo terá continuidade.



Podemos ainda terminar uma conversa fazendo o herói enfrentar um inimigo. Para isso, abaixo do diálogo "Não fale comigo, escravo!", clique com o botão direito e selecione Insert.

Na guia 3, selecione a opção Enemy Encounter e escolha um ou mais inimigos para enfrentar!

Vamos dar um jeito de ganhar uma grana. Continuando a conversa com o dono da cabana, escreva: "O que está procurando?" Depois, escreva: "Eu perdi R\$ 2.700 lá na floresta, você encontrou o dinheiro?" "Sim, está junto à flor roxa plantada na clareira!" Depois: "Obrigado, estou indo para lá!"

Na flor, insira um evento e, na guia 1, selecione Change Money. Na próxima tela, escolha Increase Money e, logo abaixo, marque a opção Constant e adicione o valor (R\$ 2.700) e clique em OK. Nosso herói terá um aumento de 2700 em seus tesouros. Coloque uma mensagem para certificar-se de que recebeu esse tesouro!

Interagindo com os personagens secundários

Os personagens secundários podem interagir de diversas formas. O diálogo é uma das maneiras mais comuns. Selecionamos algumas das ações mais usadas nos jogos de RPG. Para inserir qualquer uma delas, no modo Event Layer (F8), clique duas vezes na janela de Event Commands e, na guia 3, selecione uma das opções ao lado.

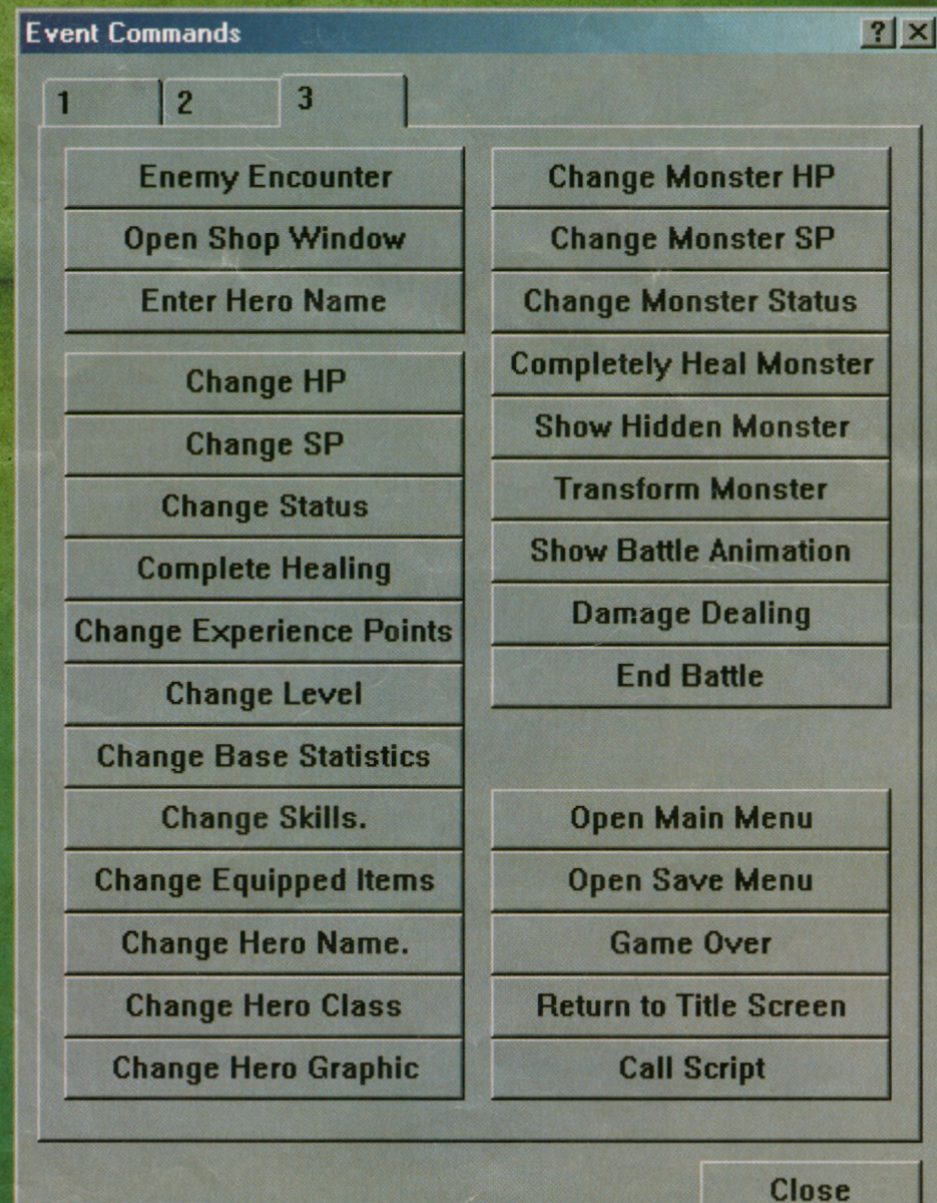
Enemy Encounter – ativa uma luta com um grupo de inimigos selecionados.

Open Shop Window – chama uma janela com itens, armas e armaduras para venda.

Enter Hero Name – muda o nome do personagem indicado.

Change HP – restaura ou diminui o HP de um personagem ou de todo o grupo.

Change SP – restaura ou diminui o MP de um personagem ou de todo o grupo.



Change Status – adiciona ou remove status, como poison e death, entre outros, para um personagem ou todo o grupo.

Complete Healing – cura todos os membros.

Change Experience Points – soma ou reduz experiência para um personagem ou para todos os membros do grupo.

Change Level – soma ou reduz o level de um personagem ou de todos os membros do grupo.

Change Base Statistics – modifica o básico do personagem para que ele tenha o máximo de HP, SP, força, destreza e coisas do tipo.

Change Skills – adiciona ou remove uma habilidade.

Change Equipped Item – adiciona os itens selecionados para o personagem indicado.

Change Hero Name – muda o nome do herói ou do personagem indicado.

Change Hero Class – muda a profissão do personagem indicado.

Change Hero Graphic – muda a miniatura do herói. Essa opção é usada principalmente quando o personagem começa um jogo criança e fica adulto no meio da história.

Open Main Menu – chama o menu principal.

Open Save Menu – chama o menu de save. Pode ser usado em um item comum espalhado por todo o jogo que servirá como ponto de save.

Game Over – chama a tela de game over. Deve ser usado em armadilhas ou labirintos para quando o herói errar o caminho.

Return to Title Screen – volta para a tela de título.

Call Script – chama um script/selecionado.

Criando mensagens

Coletar o máximo de informação é importante nos games de RPG. Elas geralmente são encontradas em placas com viajantes, informantes, moradores locais, cartas e em outros locais. Primeiro iremos aprender a colocar uma mensagem numa placa no mapa Principal. Faça uma passagem e coloque um pequeno poste, que servirá como placa no lado esquerdo do mapa Principal. Clique com o botão direito do mouse sobre o poste e selecione New Event. Na tela que surgirá, na opção Event Commands, clique duas vezes para abrir a janela de eventos. Escolha a opção Message e escreva "Passagem

para as Minas". Na opção Trigger, escolha Action Key para que o texto só apareça se o personagem apertar o botão de ação. O mecanismo para os personagens secundários é o mesmo.

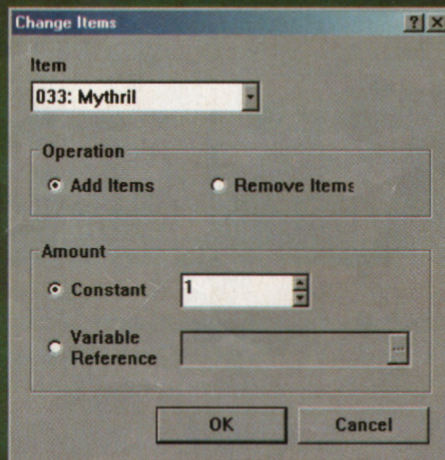


Crie um novo mapa para ser a mina da cidade. Use o tile 017: Minning Town Exterior para caracterizar o cenário. Abaixo do poste, crie uma passagem para o novo mapa e vice-versa.

Criando um quebra-cabeça simples

Um bom quebra-cabeça faz com que o herói percorra grande parte do mapa para conseguir completar determinada missão. Já temos o interior da cabana, a Mina e o mapa Principal.

Vamos criar uma situação de porta trancada. Será preciso adquirir uma chave para entrar no local. Crie um outro mapa com uma casa ou mais e coloque alguns personagens perto das portas trancadas. Insira a mensagem "Trancada!" na porta e faça com que ela apareça quando personagem apertar o botão de ação.



Crie uma mensagem para a porta que estará trancada e não deixe de selecionar um personagem, que poderá ser o dono da loja. Faça com que ele diga: "Traga-me um pedaço de Mythril e eu abrirei minha loja para você e seus aliados!".

A aventura

Quando a turma toda estiver pronta, você deve pensar no que o seu grupo precisará fazer para resolver o problema que está os atormentando. Uma longa viagem? Uma busca rápida? Uma caçada ao tesouro? Um trabalho de detetive?

Depois que os personagens estiverem prontos e o problema definido, não é difícil saber o que precisará ser feito para o seu grupo poder viver em paz mais uma vez. Aí, é só imaginar quem eles irão enfrentar, quem vai morrer e quem vai viver, enfim, tudo o que vai acontecer enquanto eles tentam resolver o problema, até o confronto final (o clímax).

O confronto final

A última parte da história é quando seus personagens encontram uma forma de resolver o problema. Seja enfrentando um monstro, salvando alguém ou recuperando algum artefato, é a última chance de se livrar da situação que os atormenta. É ou tudo, ou nada. A carga emocional é grande, assim como o risco.

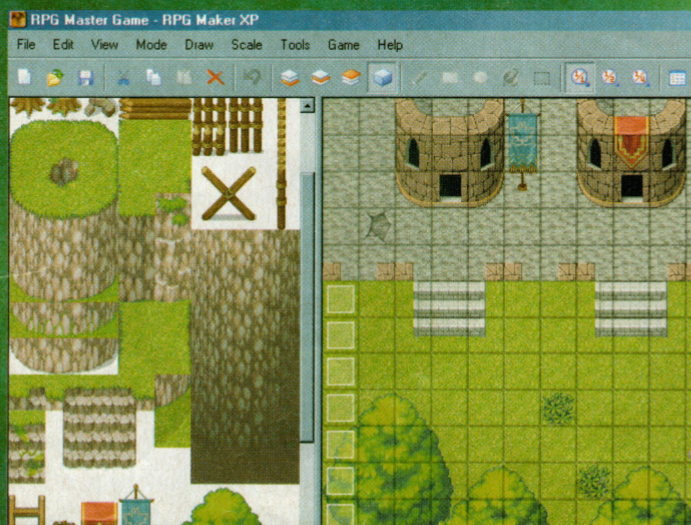
Nos bons RPGs, o clímax da história não é só externo – é também o momento em que os personagens resolvem algum problema interno, como uma paixão não resolvida, um ódio muito grande ou uma dúvida misteriosa.

O clímax é o momento em que tudo se resolve. O final não precisa necessariamente ser bom. Não conseguir impedir que a princesa morra, por exemplo, é um final ruim, mas é um jeito de ter-

Vá até o mapa com a mina e, no modo Event Layer, na guia 1, em Preconditions, marque a primeira opção Switch e selecione 0001:Mythril. Clique duas vezes com o botão direito do mouse e, na guia 1, escolha a opção Change Items.

Na tela que surgiu, na opção Item, escolha o número 033: Mythril e logo abaixo, marque a opção Add Items. Em Amount, marque Constant 1.

Clique em OK e insira a mensagem "Pedra de Mythril". Aplique a modificação e novamente clique em OK. Na tela com a porta trancada, clique com o botão direito do mouse no evento da porta trancada como na imagem abaixo.



Selecione Edit Event, clique em New Page, em seguida, na opção Preconditions, marque o primeiro Switch e selecione o item 0001:Mythril na lista. Clique duas vezes na janela Event Commands e escolha Teleport. Esse comando o levará para dentro da loja. Crie também uma passagem da loja para o pátio. Faça um teste para ver como ficou.

Criando um quebra-cabeça complexo

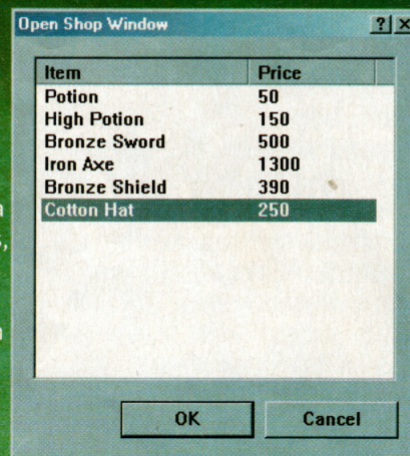
Já aprendemos a criar um quebra-cabeça simples, no qual é preciso conversar com algumas pessoas e encontrar um item em especial. Agora faremos com que o herói tenha de pagar pedágio para chegar em algum lugar. Vamos fazer isso usando a passagem do mapa principal para a mina.

No mapa principal, coloque um guarda para bloquear a única passagem para as minas. Defina uma mensagem para ele. Pode ser algo como "Quer Passar? Custa R\$ 200!"



O comércio

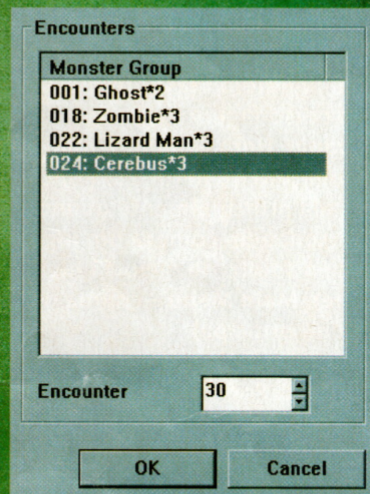
Claro que não poderíamos esquecer o comércio, afinal, é em lojas e em outros estabelecimentos que nosso personagem gasta seu dinheiro com poções, armaduras, magias, vestimentas e outros. Vamos criar uma loja em um dos locais no mapa. Transformaremos o morador da cabana em vendedor. Mude para o modo Event Layer (F8) e selecione New Event. Clique duas vezes na janela Comandos de Eventos e, na guia 3, escolha Open Shop Window. Nesta nova tela, definiremos o diálogo usado pelo vendedor e os itens que estarão à venda na loja.



Enfrentando inimigos

Chegou a hora de testar as habilidades de nossos heróis e enfrentar alguns monstros. Nos mapas que já existem, clique com o botão direito sobre a pasta do mapa selecionado e escolha a opção Map Properties.

No campo Encounters de Monstros, clique duas vezes no espaço em branco para ter acesso a uma lista de inimigos. Selecione a opção algumas das opções. Selecione pelo menos mais dois tipos de inimigos. Acabamos de agendar um encontro com os inimigos acima neste novo mapa. Na opção abaixo podemos definir a probabilidade de encontro com os inimigos, mantenha 30 mesmo.



Colocando o personagem para descansar

Depois de lutar com alguns inimigos, nosso herói precisará de um lugar para descansar, vamos novamente usar a cabana. Coloque uma mensagem no morador da cabana, como "Posso ajudá-lo?". Depois, clique duas vezes na janela Event Commands e, na guia 3, escolha Complete Healing. O personagem irá recuperar toda a energia. Coloque alguns efeitos de som e faça com que a tela escureça para deixar a coisa mais realista.

Músicas e efeitos sonoros

Podemos definir as músicas ou efeitos sonoros que serão acionados numa parte específica do jogo. Para selecionar a música de fundo em um mapa, clique com o botão direito do mouse no desejado e escolha Map Properties. Perceba que há duas opções relacionadas ao som do jogo: Native BGM e Native BGS.

Marque a opção Native BGM selecione as músicas disponíveis. Na opção Native BGS, escolha os efeitos sonoros que desejar.

Salvando o jogo

Todo RPG que se preze tem pontos estratégicos com opção de salvar o progresso do jogador. Coloque um cristal, um livro ou algo do tipo em uma das estruturas num dos vilarejos e, no modo Event Layer (F8), clique com o botão direito do mouse e selecione New Event.

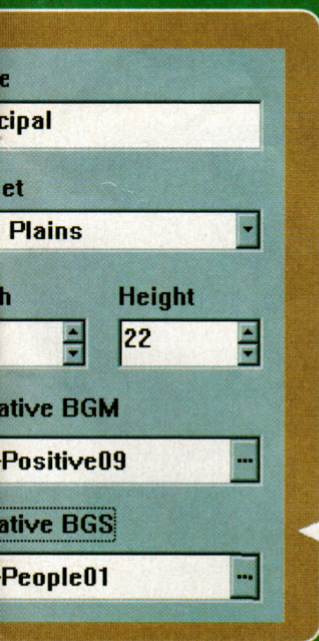
Clique duas vezes na janela Event Commands e, na guia 3, selecione a opção Open Save Menu.



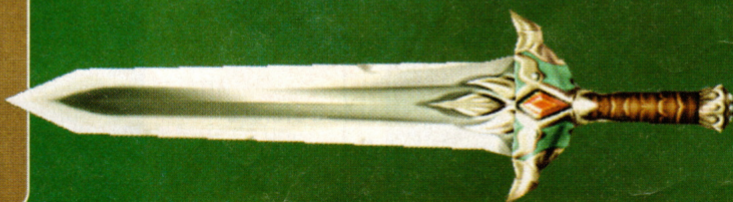
Criando um instalador para o jogo

Na tela do programa, clique em projeto e em Compile Gamedisk.

Uma nova janela surgirá. No Diretório de Criação, selecione um local para salvar os arquivos do instalador. Marque a opção incluir Encrypt Game Data e clique no botão OK.



Seus arquivos de instalação foram criados. Se tudo ocorrer sem problemas, quatro arquivos aparecerão no diretório que você escolheu: Data, Game.exe, Game.ini, e Game.rxproj. Faça todos os testes necessários e comece a construir o seu game. As informações deste tutorial são básicas, procure experimentar novas opções até conseguir finalizar sua obra. Não se desespere nem deixe de tentar. Se alguma coisa der errado, não desista. Esperamos que você se divirta por horas e horas sem se esquecer de nós. Quando seu game ficar pronto, envie-o para cá.



minar com o problema (já que ela não sofre mais nas mãos do vilão).

O final da história

Depois de tudo isso, os seus personagens conseguiram o que queriam. Tudo foi resolvido, seja para o bem ou para o mal. Agora, o mundo deles volta a ser o mesmo, mas sempre existe algo que mudou em consequência do confronto final – seja no mundo em si (uma explosão que deixou uma cratera, por exemplo) ou no próprio personagem (um príncipe esnobe que aprendeu a ser humilde, por exemplo). Sempre há uma mudança.

Existe a possibilidade de uma continuação. Nesse caso, o problema não foi completamente resolvido e os seus personagens precisarão enfrentá-lo mais uma vez. Ou então a resolução do problema gerou outro – por exemplo, vencer uma batalha faz com que quem perdeu deseje vingança.

Mãos à obra

Agora, é hora de escrever. Escrever, escrever, escrever, sem parar. Um ótimo exercício é estudar os games que você está jogando pensando no que foi explicado aqui na revista. Pense nos personagens, nos problemas, faça anotações e analise tudo. Você vai ver que a maioria dos jogos, senão todos, segue essa linha.

Depois, mão na massa! Fuja dos clichês.

RPG Maker XP

FICOU MAIS FÁCIL CRIAR SEUS GAMES



O RPG Maker XP é uma ferramenta desenvolvida pela Enterbrain para quem gosta de criar seus próprios jogos. Apesar de ter uma interface muito parecida com as das versões anteriores do RPG Maker, a XP está bem diferente.

Criar um jogo usando esta versão não será difícil para quem já está acostumado as versões 2000 e 2003. Fazer um RPG é muito simples. Primeiro, cria-se o mapa de onde a história toda se passará; a seguir, os elementos necessários, tais como o herói, as criaturas, as magias e os itens. Basta inserir os eventos necessários. Pronto: está formada a estrutura básica do seu game de RPG.



Elfas e outras ninfas são peças indispensáveis em um RPG



GRÁFICOS E SOM

A nova tecnologia usada pela Enterbrain possibilita o uso de imagens nos formatos BMP, PNG e JPG e sons MIDI, WAV e Ogg-Vorbis. As batalhas ganharam cara nova e os inimigos são vistos de frente. É possível colocar imagens de personagens na barra de status, entre outros. Quase todo o jogo pode ser modificado com o uso avançado dos scripts RGSS.

O Ruby Game Scripting System é similar a algumas linguagens de programação e oferece mais opções para o seu jogo. Você pode modificar o menu, o sistema de batalha, o uso dos eventos e muito mais.

PARA RODAR O CD BRINDE

>> Coloque-o no drive de CD-ROM e aguarde até que a interface apareça. Caso isso não aconteça, acesse sua unidade de CD-ROM e clique duas vezes no arquivo **browser.exe**.

>> REQUISITOS MÍNIMOS

Configuração do equipamento para rodar o CD:

- > Processador Pentium II ou equivalente;
- > 64 MB de memória RAM;
- > 16 MB de vídeo em resolução de 800x600 pixels;
- > Placa de som;
- > Drive de CD-ROM com duas velocidades ou superior.

ATENÇÃO: Os requisitos mínimos podem variar de acordo com o programa instalado. Alguns aplicativos não rodam no Windows XP.

>> INSTALAR/DESINSTALAR

1 O jogo possui um instalador próprio: depois de descompactado o game e realizado seu setup, é só rodar. Para removê-lo, acesse **Iniciar, Configurações, Painel de Controle, Adicionar ou Remover Programas** e selecione o jogo a ser removido

2 O jogo é descompactado para o diretório **c:\TopGamesEsp38\Jogos\“nome do jogo”**. Para removê-lo, basta deletar esse diretório

3 O jogo é executável, ou seja, roda direto do CD. Como não há instalação e muito menos desinstalação, não existe perigo de esse tipo de game copiar algum arquivo para a sua máquina

>> SUPORTE

Para esclarecer todas as suas dúvidas sobre o funcionamento do CD-ROM que acompanha esta edição, entre em contato com o departamento de Suporte Técnico da Digerati pelo telefone (11) 3217-2626, das 9 às 21h, de segunda a sexta-feira. Ou ainda envie um fax para (11) 3217-2617 ou e-mail para atendimento@digerati.com.br

CATEGORIAS DO CD

KIT DE ACESSO

Aproveite sua Internet ao máximo com uma seleção de aplicativos úteis, como Flash Player, Discador Digerati, FilZip e Download Accelerator, entre outros, que o ajudarão no seu dia-a-dia

ESSENCIAIS

Não se desespere para começar a jogar. Antes de tudo, entre nesta seção e instale todos os componentes presentes nela, pois eles são necessários para o funcionamento dos games

TODOS OS JOGOS

>> JOGOS

Battle for Wesnoth

Construa um grande exército, domine o território dos mortais e conduza sua tribo de Glorious à vitória

Baldy's Big Day

Neste grande dia, navegue pelo mar à procura de novas emoções e desafios em grande estilo

Bluegaia

Lute com todas as suas forças para que pessoas com mentes maléficas não dominem o mundo nem causem guerra e destruição

Bob's Big Adventure

Bob tem uma grande missão: acabar com o ser que quer dar fim à raça dos monstros

Bommer medalhões

Ajude o garoto a derrotar o mago Cyrax e prenda os oito monstros nos medalhões novamente

Cavaleiros do Zodíaco

Ajude os Cavaleiros defensores de Athena a livrar o mundo do mal lutando contra a ira dos deuses

Chrono Shift

Um cientista muito malvado foi enviado do passado para atormentá-lo no futuro. Cabe a você restabelecer a ordem

Dark Age Ex

Entre em uma fantástica aventura combatendo todas as forças do mal neste supergame RPG

Dawn of time

Entre em um mundo cheio de magia e perigo acabando com as forças do mal

Destined

Escolha uma das duas opções de jogo e vença a batalha contra o mal

Destroy the Hacker

Destrua os invasores de sua aldeia

Dragon Ball AF

Faça com que Goku estabeleça a paz na Terra

Dragon Ball

Treine Goku e torne-se o guerreiro mais forte do Universo. O game é todo inspirado nas sagas Dragon Ball e Dragon Ball Z

JOGO >>> FINAL FANTASY: ENDLESS NOVA

O retorno dos grandes heróis

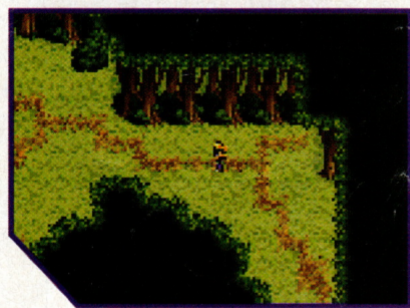
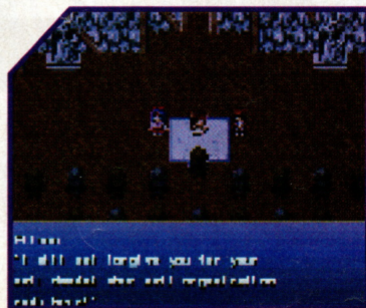
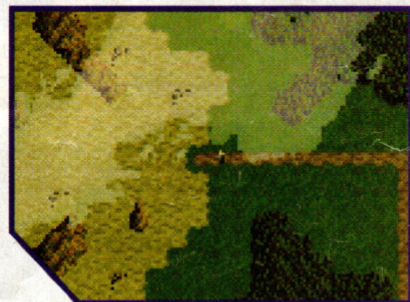
A LUTA PELA PRESERVAÇÃO DA HUMANIDADE CONTINUA



Endless Nova é um RPG baseado na série Final Fantasy. A trama

se passa em um sistema solar no qual o próprio Sol está entrando no estágio de supernova e por algum motivo ainda não explodiu.

Uma guerra que dura mais de 400 anos deixou a poderosa nação em ruínas. Por décadas, os povos vagueiam pelo planeta sem forças para formar uma nova civilização. Tempos depois, um cientista descobre uma maneira de viajar no espaço e tornar os asteróides habitáveis para os seres humanos, que começaram a migrar para o espaço. Assim é criada a primeira colônia em um asteróide: a Finel Capital. Com o tempo, as pessoas descobrem que correm perigo e que a abóbada que protege o corpo celeste em que vivem não é tão segura assim. O game reúne muitos elementos da série Final Fantasy e com certeza fará até os fãs mais distantes lembrarem grandes momentos de Cloud, Barret, Tifa e companhia.



JOGO >>> HEART OF EVIL

Enfrente o pior de todos os inimigos

MOSTRE SUA HONRA NOS MAIORES DESAFIOS



Os tempos são outros. A humanidade paga por seu próprio ódio.

Buscando a supremacia absoluta, povos começam a entrar em guerras. Com isso, criaturas malignas surgem. Cabe a você, na pele de um corajoso herói, restabelecer a paz e a fraternidade em todos os reinos.



>> Um game que esbanja qualidade e tem história envolvente

JOGO >>> Z-SAGA

Mega Man foi capturado!



SALVE O ROBOZINHO AZUL DAS MÃOS DOS MAVERICKS

>> Zero mostra sua habilidade com armas brancas

>> Depois de muitos desafios, parece que Mega Man finalmente foi vencido. Os Mavericks, seres cibernéticos controlados por Sigma, seqüestraram o amigo mecânico e deixaram toda a cidade em polvorosa. A sorte é que Zero estava pronto para agir e, logo que soube da notícia, foi em disparada salvar seu amigo. Z-Saga é um jogo que mistura RPG e ação na medida certa. Confira!

TODOS OS JOGOS >

Dragon Ball super jogo

Lute com os guerreiros de Dragon Ball Z para proteger o planeta Terra das forças do mal

Dragon Ball Rpg

Um estranho bebê com poderes anormais foi enviado para proteger a Terra: o incrível Goku. Cabe a você ajudá-lo a manter a paz no planeta

Dragon Destiny

Embarque em uma batalha medieval destruindo todos os dragões malignos e torne-se o maior matador de dragões

Dream Star

O grande guerreiro Elita está sedento de vingança, pois os oito monstros das trevas acabaram com seu avô e com a população da sua cidade. Passados nove anos desde o acontecimento, cabe a você ajudá-lo a buscar as criaturas

Epoch

Neste game, Thomas está em busca de um objetivo: acabar com o vilão Halto, que sabotou e assassinou seu avô, Mattheus

Eternal Star

Batalhe contra criaturas do mal para manter a grande estrela acesa

Extrenia

Proteja a biosfera de um planeta em órbita contra as tropas invasoras

False Rebellion

Proteja o povo em sua cidade da tirania de um rei

Fear

Você está na pele da garotinha Nicole e deve resolver o mistério que ronda a cidade onde ela mora

Final Falacy Especial

Estranhas criaturas querem acabar com a raça dos humanos. Cabe a você, já que é o poderoso rei, protegê-los desses monstros

Final Fantasy Battle

Aproveite para desfrutar de um game baseado em um dos melhores jogos de todos os tempos: Final Fantasy. Esta é uma versão exclusiva feita por fãs. As batalhas são muito legais

Final Fantasy Endless

Desfrute de mais uma grande aventura baseada em um dos maiores títulos do mundo dos games. Versão feita por fãs

Heart of Evil

De tanto ódio que há no coração das pessoas, o mundo inteiro entrou em guerra. Isso possibilitou a criação de monstros malignos. Cabe a você restabelecer a paz

Hitman

Não perca esta grande aventura em um game baseado em Hitman, só que totalmente RPG

Jay's Journey

Forme o seu grupo de aventureiros e participe de uma superjornada em um mundo cheio de perigos

Kinetic Cipher

Desvende os mistérios na pele de uma garota com poderes sobrenaturais

Laxius Power

Proteja o planeta evitando que ele seja dominado pela força das trevas

Laxius Power 3

Se você gostou da primeira versão do game, certamente irá adorar esta. Encare uma nova aventura e salve o planeta de criaturas moribundas mais uma vez

Awaking - Tale of fate

Desfrute de mais uma grande aventura neste sensacional jogo

Legion Saga II

Em Legion Saga, você está na pele do personagem Nastra e deve encontrar Barbata, que foi amaldiçoado por ter pego uma lendária espada Light in The Darkness

APERTE O START

A REVISTA FEITA
POR JOGADORES
PARA JOGADORES



ACCEPT

Aproveite ao máximo tudo que seu jogo favorito pode oferecer, com DETONADOS detalhados e COMPLETOS em cada edição.

70 Jogos de RPG

Todos feitos no RPG Maker!

> **Só aqui você vê**

RPG MAKER XP

> Crie seus próprios jogos! Modifique cenários, personagens, músicas e quebra-cabeças

Programa no CD + Tutorial na revista



OS MAIS DESAFIADORES RPGS VOCÊ SÓ ENCONTRA AQUI!

GAMES ÉPICOS

> Heart of Evil

Mostre toda sua honra e coragem em duelos medievais e acabe com terríveis monstros apocalípticos



> Z-Saga

Use todas as habilidades cibernéticas de Zero e salve uma cidade que está à beira do caos



> The Lord of the Rings

Encontre o caminho certo para derrotar o poderoso Sauron e livrar a Terra Média desse vilão



> Samurai X

Ajude Kenishi a desvendar todos os mistérios e torne-se um grande samurai



RPGs em português

- > Dragon Ball
- > Dragon Ball AF
- > Dragon Ball Superjogo
- > Cavaleiros do Zodíaco



TopGames Especial 38 - Ano III - R\$11,90
ISSN 1676-3106



9 771676 310007 38

70 Jogos

incluindo

- Dragon Ball AF • Samurai X
- Final Fantasy Crystal Battle
- The Lord of the Rings

Ferramenta definitiva de jogos

RPG Maker XP

Todos os recursos necessários
para fazer um RPG verdadeiro

Produzido por NovaDisc Mídia Digital Ltda. - CNPJ 01.298.878/507-0001-09

Proibido reproduzir. Não pode ser vendido separadamente. Parte integrante da revista.



COMPACT
disc
DATA STORAGE
TGES038

Sob licença da Digerati Com. Tecnologia Ltda. CNPJ 01.107.519/0001-36. CD-ROM brinde.